

KARTENSPIELE FÜR EINE PERSON: SOLITAIRE

Beschreibung

Ein Kartenspiel für eine Person, das bereits im 18. Jahrhundert gespielt wurde. Ziel ist es, das gesamte Kartenspiel von einer zufälligen Reihenfolge in eine Sortierung nach vorgegebenen Regeln zu bringen.

Lernziele



- Logisches und strategisches Denken
- Muster und Abläufe erkennen
- Konzentration fördern
- Spaß haben

Allein oder gemeinsam

Einzel



Benötigte Zeit

15-20 Minuten
für ein einzelnes Spiel

(aber weil es Spaß macht und auch etwas herausfordernd ist, werden Sie kaum nach einem Spiel aufhören können)



Benötigtes Material



Variante 1:

Komplettes Set mit 52 Spielkarten
(Ass - König, 4 Farben)



Variante 2:

wie oben +
6 Joker

Praktische Tipps

Eins vorweg: Nicht jedes Spiel geht auf, manchmal kommt man einfach nicht weiter. Das ist kein Fehler, sondern ganz normal! Es gibt viele Möglichkeiten für dieses Spiel:

- in verschiedenen Varianten (unterschiedliche Startaufstellung der Karten, unterschiedliche Regeln ...) - zwei Beschreibungen finden Sie auf den nächsten Seiten
- als Online-Spiel (kostenlos) in Ihrem Internet-Browser
- in einer App auf Ihrem Mobiltelefon

Erwartete Ergebnisse

- Verbesserte Konzentration
- Verbesserte Mustererkennung
- Verbessertes strategisches Denken
- Aufrechterhaltung der Feinmotorik
- Ein fröhlicher Zeitvertreib

Quelle

Wisamar

KARTENSPIELE FÜR EINE PERSON: SOLITAIRE

VARIANTE 1

Anleitung

Ziel ist es, alle Karten nach Farben sortiert in der richtigen Reihenfolge vom Ass bis zum König zu stapeln.



Start

Spielvorbereitung:

Legen Sie **7 Karten nebeneinander** aus, die letzte mit aufgedecktem Bild. Legen Sie in der nächsten Reihe 6 Karten aus, die letzte wieder mit der Vorderseite nach oben. Und so weiter. Die restlichen Karten als Stapel zum Nachziehen.

Regeln

Die offenen Karten können verschoben werden: auf den Ablagestapel (das ist das Ziel) oder in eine andere Reihe.

Hier kommen Pik- und Herz-Ass als Anfang der Stapel nach oben. Jetzt kann die verdeckte freie Karte aufgedeckt werden. Reihe ganz rechts bleibt zunächst leer und kann später für einen König verwendet werden.



Es können jedoch nur Karten in die Reihen gelegt werden, die genau einen Wert niedriger sind und die entgegengesetzte Farbe haben, d. h. rot auf schwarz oder schwarz auf rot.

Links: Die schwarze 2 könnte auf die rote 3 gelegt werden sowie auf den Ablagestapel von Pik

Rechts: Der rote Bube kann auf die schwarze Dame, dann die schwarze Zehn auf den roten Buben.



Wenn keine der offenen Karten verschoben werden kann, wird die oberste Karte vom Nachziehstapel genommen. Karten, die nicht zu einer Reihe oder einem Stapel hinzugefügt werden können, werden neben den Nachziehstapel gelegt. Sie können später, wenn sie passen, angelegt werden, allerdings immer nur die oberste Karte.

Hier kann der König in das leere Feld auf der rechten Seite gelegt werden.



Es können auch ganze Stapel offener Karten verschoben werden; **hier** wird die schwarze Dame (mit Gefolge) auf den roten König gelegt.

Bestenfalls sieht es am Ende so aus. **Gut gemacht!**



Ende

KARTENSPIELE FÜR EINE PERSON: SOLITAIRE

VARIANTE 2

Anleitung

Ziel ist es, alle Karten auf den Ablagestapel zu legen.

Die einzige Regel ist, dass der Wert jeder Karte um eins höher oder niedriger sein muss als der Wert der obersten Karte. Die Farbe spielt dabei keine Rolle.



Anfang:
Legen Sie **7 Reihen mit je 5 Karten** aus.
Die Joker werden untergemischt.
Die restlichen Karten sind der Nachziehstapel.
Die oberste Karte wird aufgedeckt.

+1 oder -1

Regeln



Nun können die Karten entsprechend der Regel auf den Ablagestapel gelegt werden.

Hier liegt ein König, d.h. es könnte eine Dame oder ein Ass darauf gelegt werden. Mit Blick auf die anderen Karten entscheiden wir uns für die Königin. Daraus ergibt sich die folgende Reihe:



Das **Ass** ist sowohl das Ende als auch der Anfang der Reihe: Es kommt nach dem König und vor der 2.



Wenn **keine Karte mehr** gelegt werden kann, wird die oberste Karte vom Stapel umgedreht und oben auf den Ablagestapel gelegt. Sie bildet den Anfang einer möglichen neuen Ablagefolge.

Hier ist es eine 9, so dass eine der beiden 10er darauf gelegt werden kann.



Ende



Der **Joker** kann als beliebige Karte verwendet werden. Er kann einfach auf den Ablagestapel gelegt werden, um dann mit einer passenden Karte aus den Reihen weiter zu machen, unabhängig von der unter dem Joker liegenden Karte.

Links ist das Spiel gewonnen: Die letzten beiden Karten können noch abgelegt werden.

Gleich noch mal?